



### **3er Año Bachiller en Artes Visuales**

#### **Tecnologías de la Información**

Código: 3V09

Programa 2019

#### **Datos:**

Docente: ALONSO, Julio

Directora de estudios: DOMINGUEZ HALPERN, Silvina

Asesoría Pedagógica: RIZZUTI, Adriana

Coordinador del Bachiller: ALONSO, Julio

#### **Comunicación**

Correo coordinación: [julioalonso@huergo.edu.ar](mailto:julioalonso@huergo.edu.ar)

Cuenta de Instagram: <https://www.instagram.com/artesvisualeshuergo/>

## **Contenidos y Fundamentación**

Las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han tomado por asalto el escenario social y cultural de esta década. Si bien son presentadas como algo novedoso, ya podemos establecer que desde hace medio siglo que venimos lidiando con ellas. Uno de los grandes imaginarios de la comercialización de tecnologías que circula habla de que cada dispositivo nuevo que se presenta es lo último de lo posible en ese momento.

Nada más lejos de la realidad. En cada proceso, aporta Roger Fidler desde su libro Mediamorfosis (1997), cada medio de comunicación toma algo de su predecesor hasta generar su propio lenguaje. En este marco, la materia Tecnologías de la Información funciona como una propuesta que amplía lo realizado en el Ciclo Básico en Educación Tecnológica. En este 3er año, la materia será de modalidad Taller Práctico.

Se propone este año trabajar con Narrativas Digitales y procesos incipientes del Diseño, de manera tal que los estudiantes puedan decidir de manera planificada qué elementos deberán usar a la hora de realizar producciones digitales o audiovisuales. Uno de los conceptos claves a seguir es el de Ciudadanía Digital en el proceso de "Glocalidad": somos individuos locales en un contexto global conectado. De esta forma buscaremos empoderar a los estudiantes en el uso de las plataformas y herramientas digitales.

# Objetivos

## Generales:

- Conocer las características de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)
- Comprender límites y alcances de las personas / usuarios respecto a los medios de comunicación.
- Abordar el complejo entramado en que se desarrolla la cultura digital en Internet.
- Abordar el concepto madre de Glocalidad para analizar fenómenos culturales.

## Específicos:

- Analizar las representaciones que se utilizan en las plataformas sociales.
- Personalizar los perfiles de las distintas cuentas de las plataformas sociales.
- Entender el concepto de Narrativas Transmediáticas Interactivas (NTI)
- Desagregar la NTI por sus componentes y traducirlo en una producción audiovisual de soporte web.
- Aprender las partes que componen el trabajo por proyectos.
- Desarrollar un trabajo por proyecto desagregando sus componentes.

# Unidades y contenidos

## Unidad 1: Glocalidad

Somos individuos locales en contextos globales. ¿Cómo nos reconocemos en este espacio? ¿Qué podemos y que no podemos? ¿Cómo empoderarnos? Durante esta unidad realizamos trabajos grupales en etapas para ir descubriendo un nuevo territorio a partir de las representaciones digitales y transformarlas luego en actividades en el aula: presentaciones orales, dinámicas grupales y una narrativa digital.

### Bibliografía:

- Ortiz-Boza, M. (2014) Glocalidad, sociedad posmercado y acceso: tres categorías de Jeremy Rifkin para un marco conceptual. Consultado en: <https://www.redalyc.org/html/281/28131424007/>

## Unidad 2: Algo sucede en internet nuevamente

¿Qué sucede en las plataformas mediáticas sociales? ¿Qué representaciones nos hacemos de ellas? ¿Cómo las usamos y para qué? En esta unidad buscaremos personalizar nuestras cuentas en distintas plataformas e identificar las personales de las que usamos para nuestros estudios. ¿Es posible tal separación?

## Bibliografía:

- Turkle, S. (2012) Solos, ¿conectados? Consultado en: <https://www.youtube.com/watch?v=awFQtX7tPol>
- Turkle, S. (2015) En defensa de la conversación. Consultado en: [https://www.ted.com/talks/sherry\\_turkle\\_alone\\_together?language=es](https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together?language=es)

## Unidad 3: Narrativas Transmediáticas Interactivas

¿Qué son las Narrativas Transmedia (NTI)? ¿Qué características tienen? ¿Cómo diseñamos una? ¿Cuál es la importancia del trabajo en equipo para cubrir las distintas plataformas en donde relataremos la historia? En esta unidad los estudiantes aprenderán a diseñar una narrativa transmedia en la realización de una. Desarrollarán un historia de su autoría o tomando de base otra, para contarla en distintas plataformas digitales como analógicas.

## Bibliografía:

- Scolari, C (2009) Narrativas Transmedia. Breve introducción. Consultado en: <https://hipermediaciones.com/2009/05/15/narrativas-transmediaticas/>
- DCMTeam. Planilla para diseño de una Narrativa Transmedia

## Unidad 4: Proyectando

¿Qué implica un diseño? ¿Cómo podemos pensar al futuro propuestas y llevarlas adelante? Se propone en esta unidad ver algunas ideas básicas del diseño y aplicarlas a un pequeño trabajo ideado por lo estudiantes.

## Bibliografía:

- Paglilla, R (2017). Modelo para la elaboración de proyectos sociales. Consultado en: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/experiencias143.htm>